Sibilia w kłopotach

Wprowadzenie

Poniższa przygoda stanowi kolejną część nieoficjalnej kampanii łączącej scenariusze zawarte w ***Księdze Opowieści***. Może być też rozegrana jako kontynuacja ***Dzieci popiołów***, jeżeli wykorzystujecie je niezależnie od kampanii, ale niespecjalnie nadaje się na samodzielną przygodę. Dużo łączy ją z innymi scenariuszami. Dzięki niej postaci poznają kilkoro możnych, którzy będą mieli znaczenie w kolejnych przygodach. Kolejny krok kampanii po niej to ***Kamień kłamie***, czyli historia w Mahakamie. W większości przypadków BG będą towarzyszyć w drodze tam Artemonowi Vivaldiemu, który musi donieść o powodzeniu lub porażce Tibora Bartka.

Sibilia w opałach jest historią, która mimo wielu BN-ów i przeplatających się wątków, powinna zająć jedną, góra dwie sesje. Ma bowiem wbudowany limit czasu dla działań drużyny.

Tło (przeczytaj na głos)

Podróż w świcie możnej damy, lady Sibilli z Ashbergu, to miłe doświadczenie. Wasze brzuchy są cały czas pełne, zatrzymujecie się po drodze w austeriach i śpicie na wygodnych siennikach. Sama arystokratka jest przyjemną kobietą, która docenia Wasze starania w obronie miasta, z którego pochodzi ród jej męża. Poprosiła Was o podążenie z nią do majątku nad jeziorem Vengo obiecując nagrodę i powołując się na Waszą przyjaźń z Towarzystwem Czarodziejskim Wysokiej Góry. Ma tam kłopoty z sąsiadami i chociaż wolałaby załatwić sprawę polubownie, uzbrojona eskorta i popis siły też nie zawadzą. Powoli Wasza podróż ma się ku końcowi i czas będzie brać się za pracę.

Fabuła w pigułce

Drużyna podróżuje z lady Sibillą do jej posiadłości nad jeziorem Vengo. Na miejscu okazuje się, że wiele osób przypisuje sobie prawa do tej ziemi: sąsiad, który stracił ją przed królewskim sądem; arystokrata, który wygrał w karty; siostrzenica męża Sibilli, która uważa, że ma do niej lepsze prawa i krasnoludzki bankier, u którego zastawiono posiadłość. Do chętnych może też dołączyć opcjonalnie nowy mąż Sibilli. W sprawę wmieszał się też błędny rycerz z Touissant. Sibilla musi wyjaśnić tę sprawę jak najszybciej, bo inaczej straci majątek. Prosi więc BG o pomoc. Wkrótce okazuje się, że jest to spisek mający na celu osłabienie Towarzystwa Czarodziejskiego Wysokiej Góry.

Drużyna

W tej przygodzie postaci będą musiały polegać raczej na sprycie i wygadaniu, niż na sprawności w walce. Potencjalni przeciwnicy są dość potężni i rozwiązanie siłowe nie jest atrakcyjne. Przygoda jest umiejscowiona w połowie kampanii i właśnie dla średniozaawansowanych postaci jest kierowana. Najlepiej rozgrywa się ją w gronie 4-5 Graczy. Dobrze odnajdą się w niej Bardowie, Kupcy, Przestępcy, Szlachcice i dworni Czarodzieje.

Przeciwnicy

- **Gwardie** możnych to grupy kompetentnych żołnierzy, którzy jednak służą za pieniądze i nie będą walczyć aż do śmierci. Pani de la Snuz i pan Dran Pozan mają ich po tylu, ile wynosi dwukrotność liczby BG, plus jeden dowódca. Mają oni współczynniki i wyposażenie Bandytów z podręcznika podstawowego, a dowodzą nimi hersztowie (REAKCJE 8).
- Pani de la Snuz towarzyszy też **Ruprecht z Babenburga**, były rycerz Płonącej Róży. Najpewniej zna się on już z BG. Jeżeli drużyna zgładziła już Ruprechta, zastąp go jego bratem. Marvenem. Będzie on miał powód, by szczerze nienawidzić BG. Współczynniki rycerza znajdziecie w przygodzie ***W Pustułczych Górach***.
- **Baruthus z Bukoli** to agresywny sąsiad Sibilli z Ashbergu, który zawarł sojusz z wrogami Towarzystwa Czarodziejskiego Wysokiej Góry. Aby zająć ziemie arystokratki zwołał pod broń trzydziestkę ludzi (mają oni współczynniki Bandytów), podzielił ich na trzy oddziały, z których każdemu przewodzi obdarzony specjalnym amuletem dziesiętnik (herszt o REAKCJACH 7 i zdolności Regeneracja 3).

Sam Baruthus posiada silniejszy amulet i jeśli go rozbije o ziemię, to przemieni się w kudłatego potwora: wykorzystajcie dla niego Kotołaka (jeżeli macie dostęp do ***Poradnika Siriola: Potwory na Szlaku***) albo Wilkołaka (jeżeli korzystacie tylko z podręcznika podstawowego). Zalecamy tę pierwszą opcję.

- krasnoludzkim bankierom towarzyszy ochroniarz **Arkam**. Zostanie on raniony w otwierającej przygodę scenie, ale jeśli zostanie postawiony na nogi, to już bez oka będzie dalej pełnił swoje obowiązki. Ma współczynniki takie, jak Bandyta, a posiada wszystkie właściwości rasowe krasnoludów (w tym dodatkowe 2 Wyparowania na każdej lokacji), a walczy z toporem (5k6 obrażeń) i okrągłą tarczą (jak Tarcza ze Skellige, 10 Wyparowań). Ma też zwykłą kuszę, ale nie jest w stanie z niej obecnie korzystać – musi na nowo nauczyć się celować. BG będą mogli spotkać go ponownie w przygodzie ***Do boju, moi gladiatorzy!***
- rycerz **Palmerin de Launfal** raczej nie będzie walczył przeciw drużynie, ale jeśli potrzebne będą jego współczynniki, to są one identyczne, jak w przypadku Ruprechta z Babenburga. Towarzyszy mu giermek, **Cosimo**, który ma współczynniki Bandyty z podręcznika podstawowego.

Wstęp

Wyjeżdżacie z lasu i Waszym oczom ukazuje się sielankowy obraz. Trakt prowadzi przez dolinę, w której centrum znajduje się błyszczące odbitym słonecznym światłem jezioro Vengo. Wokół niego zielenią się łąki i pastwiska, a złocą pola. Nad brzegiem widzicie sporą kamienną wieżę rycerską otoczoną drewnianymi zabudowaniami. Kręci się między nimi dużo ludzi. Nie, poprawka – oni walczą ze sobą. Słychać odgłosy walki, krzyki i jęki. Na ziemi przed budynkami leży już kilku rannych lub zabitych!

Z dala dostrzegacie rycerza walczącego z konia przeciwko grupie zbrojnych i towarzyszącego mu młodzieńca, który również z konia próbuje wspierać swojego pana. Widzicie też jak wysoki muskularny piechur powala potężnym ciosem krasnoluda w zbroi. Człowiek wydał tryumfalny okrzyk i ciął próbującego się podnieść brodacza w głowę. Wygląda na to, że właśnie padł jeden z obrońców majątku, a pozostało jeszcze tylko dwóch. Tymczasem napastników jest przynajmniej dziesięciu.

- Na co czekacie?! – zawołała lady Sibilla. – To moja posiadłość! Zróbcie coś, nim podłożą pod nią ogień!

Ludzie sąsiada lady Sibilli, szlachcica Baruthusa z Bukoli, dokonali zajazdu na jej ziemię. Jest ich jedenastu, czyli jeden pełen oddział i dowódca. Myśleli, że z zaskoczenia zajmą wieżę, ale mieli pecha. Opór stawiła im nie tylko czeladź, ale też trzy znajdujące się w posiadłości krasnoludy oraz przejeżdżający akurat przez okolicę rycerz Palmerin de Launfal. Ciągle przewaga liczebna napastników najpewniej zapewni im zwycięstwo, o ile BG nie włączą się w walkę. Sibilla będzie na to bardzo nalegała.

Ten atak jest przedwczesną samowolką dowódcy tego oddziału, Verhana. Baruthus nie będzie miał za złe BG, że go odparli. Sam zruga podwładnych za to, że narazili jego plany na szwank.

W trakcie starcia pamiętaj o opisywaniu, jak dobrze radzi sobie rycerz. Będzie on kładł jednego napastnika co Rundę, ale jeżeli byłby pozostawiony wsparcia BG, zostałby w końcu pokonany. W drugiej rundzie jego giermek zostanie raniony, co sprawi, że rycerz walczyłby sam. Co drugą rundę w z okna wieży wylatuje bełt z kuszy i powala jednego z napastników. Ci jednak, o ile nie zostaną powstrzymani, w trzeciej rundzie wyważą drzwi i zaczną mordować tych, którzy ukryli się w środku.

Jeżeli liczba napastników spadnie do trzech lub zginie ich dowódca, wycofają się donieść swojemu panu o tej porażce. Wskoczą na wystraszone konie i będą uciekać, jakby ich sam czort gonił. Schwytani nie będą ukrywać, że przysłał ich pan Baruthus, „do którego wszak te ziemie należą".

Jeżeli drużyna zwycięży, rycerz podejdzie podziękować im za pomoc.

- Zaprawdę, dobra to była wojenna robota, cni wojacy. Imię me to Palmerin de Launfal, błędny rycerz z Touissant. Ten nieszczęśnik to zaś Cosimo, mój giermek. Czy między Wami znajdę cyrulika, który by pomógł mi połatać rany chłopca? Rzekłem jego matce, że uczynię wszystko, by żyw wrócił do domu!

Kiedy lady Sibilla ze służbą zbliży się do pola bitwy, rycerz przyklęka na jedno kolano i wita ją dwornie.

Czas ustalić, co się w ogóle tu dzieje.

Co się wyprawia nad Vengo?

Ta przygoda będzie miała trochę inną strukturę, niż większość scenariuszy do ***Witcher RPG***. Nie podamy Wam tutaj ciągu wydarzeń, a zarysujemy sylwetki i cele kilkorga BN-ów, których interesy splatają się wokół tej posiadłości. Jeżeli BG nie pogodzą ich, następnego dnia wieczorem (a zatem za 36 godzin) Beruthus z Bukoli zaatakuje posiadłość ze wszystkimi pozostałymi mu siłami. Może jednak wszystko da się załatwić polubownie.

W ogólnym zarysie sprawa wygląda następująco: Robert z Ashberga, zmarły mąż lady Sibilli, zdobył tę posiadłość wygrywając ją w procesie przed królem Demawendem od Baruthusa z Bukoli. Władza królewska jednak się załamała, a Beruthus sprzymierzył z Nilfgaardem. Uważa więc, że może sobie odebrać dawną własność.

Robert z Ashberga zginął nagle i nie rozwiązał spraw związanych ze swoim majątkiem. Pod jego zastaw wziął kredyt na ryzykowną inwestycję przeprowadzaną za pośrednictwem krasnoludzkiego banku Vivaldich. Przedstawiciel tej organizacji, Tibor Bartek, przybył więc zabezpieczyć majątek na wypadek, gdyby pojawiły się problemy z zastawem. Jednocześnie Robert, nałogowy gracz w gwinta, przegrał ogromną sumę do Hurzivelta Dran Pozan, a jeśliby nie miał jak jej spłacić, obiecał oddać mu posiadłość nad Vengo. Ten nilfgaardzki przedsiębiorca przejeżdżał akurat przez tę okolicę i zatrzymał się w zajeździe „Pod Koziołkiem". Zamierza poprosić o wyrównanie należności. W tej samej oberży przebywa obecnie również siostrzenica Roberta, Penelopa de la Snuz. Poróżniła się ona ostatnio ze swoim mężem, który po jednej z wielu kłótni dostał w końcu ataku apopleksji i zmarł. Świeżo owdowiała dama przybyła tutaj, bo wuj obiecał kiedyś, że zapisze jej posiadłość nad jeziorem Vengo. Wbrew zdrowemu rozsądkowi postanowiła więc tutaj odpocząć od nieprzyjemnych wspomnień z Hengfors.

Lady Sibilla oczywiście nie zamierza nikomu oddawać majątku należącego do niej i jej syna. Jednak przez to, że Nilfgaard zajął wiele z jej ziem, nie ma ona dość gotówki, by spłacić długi męża. Chce więc wykorzystać pomoc BG, by wynegocjować jakieś porozumienie.

Rycerz de Launfal jest tu zaś zupełnym przypadkiem.

Ważne miejsca

Trzy lokacje będą szczególnie istotne w tej przygodzie. Bohaterowie będą podróżować między nimi, by spotkać się na miejscu z określonymi BN-ami. Opiszemy je więc tutaj pokrótce. Ich plany znajdziecie w materiałach dodatkowych do tej przygody.

Posiadłość nad Vengo

Na wzgórku nad brzegiem jeziora stoi zwieńczona blankami kamienna wieża rycerska o trzech kondygnacjach. To szary i pozbawiony polotu prostopadłościan odcinający się na tle błękitnego nieba. Otaczają go drewniane budynki: stajnia, magazyn i spora chata, w której będziecie mogli przenocować. Posłania w samej wieży zajmują ranni i szlachta. Niżej, nad samym brzegiem jeziora, znajduje się niewielka przystań z drewnianym pomostem. Po drugiej stronie Vengo można dostrzec oberżę przy trakcie. W oddali widać las, a dalej na horyzoncie rysują się szczyty Gór Szarych. To przyjemne i spokojne miejsce, nawet teraz, gdy jesienne dni stają się coraz krótsze i chłodniejsze.

Pierwszym miejscem, do którego dotrze drużyna, jest posiadłość lady Sibilii. Ona sama pozostanie tutaj przez całą przygodę. Krasnoludy też nie będą chciały wyściubiać stąd nosa – zwłaszcza, jeśli Arkam, ich ochroniarz, nie zostanie postawiony na nogi. Tibor Bartek wie, że „Pod Koziołkiem" zatrzymały się inne osoby z roszczeniami do tego majątku i natychmiast podzieli się tą informacją. Z początku obecny tu będzie też Palemerin de Launfal. Lady Sibilia zaprosi go, by zatrzymał się w wieży. Czy rycerz przyjmie tę propozycję, zależy od postawy BG. Jest on gotów podróżować po okolicy. Następnego dnia w okolicach południa przybędzie tu Penelopa de la Snuz, o ile BG wcześniej nie zmienią jej nastawienia.

Oberża „Pod Koziołkiem”

Przysadzisty piętrowy budynek na podmurówce stoi nad brzegiem jeziora w miejscu, gdzie trakt przebiega najbliżej Vengo. Na tyłach znajduje się niewielki taras na pomoście. Latem można tam siedzieć, popijać miejscowe trunki i cieszyć się chłodem wody. Teraz jednak jest już na to za zimno. Przed głównym wejściem wisi szyld z wyrysowanym stojącym na tylnych nogach wyłupiastookim i zezowatym kozłem. Po lewej stronie półotwarta szopa pełni funkcję stajni. Widać przy niej narzędzia, stos desek i przewróconą drabinę. Najwyraźniej trwa tu remont czy przebudowa z myślą o zimie. Za stajnią znajduje się też ogródek i kurnik. Oberża sprawia wrażenie typowego zajazdu, w którym można się przespać w podróży. Izba karczemna jest niewielka, a stoliki oddzielone przepierzeniami. W środku pachnie jabłkami, kaszą, czosnkiem i cebulą.

Po drugiej stronie jeziora względem posiadłości lady Sibilii znajduje się zajazd, w którym zatrzymała się część BN-ów. Prowadzi ją duża rodzina: karczmarz z żoną i teściową, dwie córki i syn właściciela, a obecnie pomagają im jeszcze dwie posługaczki z pobliskiej wsi. Zjeść tu można jajecznicę, chleb, ser, kaszę z okrasą, zupę rybną, a nawet gulasz z koziny. Do picia są kompoty oraz ważone tu piwo i cydr. Szlachta ogołociła piwniczkę z wina. Zatrzymują się tutaj bowiem świty dwójki możnych: bogatego półelfa z Nilfgaardu, Hurzivelta Dran Pozan oraz Penelopy de la Snuz, której towarzyszy też rycerz Ruprecht z Babenburga. Wszystkie pokoje są w związku z tym zajęte, a obsługa ma pełne ręce roboty. Wieczorami gra się tu w karty, a Dran Pozan chętnie zejdzie na partyjkę gwinta z nowymi przeciwnikami. O ile Hurzivelt nie zamierza się stąd ruszać bez dobrego powodu, Penelopa następnego dnia po śniadaniu chce się wybrać do posiadłości Sibilii.

Domek myśliwski Baruthusa

Od traktu oddzieliła się węższa droga prowadząca w głąb lasu. Nie minęły dwa kwadranse, a wyjeżdżacie z niej na obszerną polanę. Wyróżnia się na niej drewniany budynek o wysokim stromym dachu krytym gontem. Nad wejściem przybito tu czaszkę olbrzymiego łosia, z łopatami sięgającymi prawie na całą szerokość frontu. Drewniane ozdobione rzeźbieniami okiennice są szeroko otwarte. Polana podzielona jest starymi drewnianym ogrodzeniami. W tej chwili pokrywają ją namioty. Obozują tutaj przynajmniej dwa tuziny zbrojnych. Drzwi otworzyły się i stanął w nich muskularny kudłaty i brodaty mężczyzna w rozchełstanej koszuli. To gospodarz, Baruthus z Bukoli.

Jeżeli Bohaterowie będą chcieli negocjować z Baruthusem, muszą udać się do jego obecnej bazy. Na tę wybrał on swój domek myśliwski w lesie po drugiej stronie jeziora Vengo względem posiadłości Sibilii. Szlachcic przybył tam z grupą swoich pachołków, członków przybocznej gwardii oraz najemników. Z takim wsparciem może przejąć panowanie nad tą okolicą siłą, a pozyskał jeszcze pewną nadprzyrodzoną pomoc. Czeka, czy czarodziejka, z którą się tu umówił, dotrze na czas. Gdy się jej nie doczeka, to wieczorem następnego dnia, korzystając z osłony ciemności, ruszy na posiadłość Sibilii wraz ze swoją małą armią.

Osoby dramatu

Ta przygoda zbudowana jest wokół negocjacji, które w imieniu lady Sibilii drużyna prowadzić będzie z rozmaitymi BN-ami, którzy mają lepsze lub gorsze prawa do posiadłości nad jeziorem Vengo. Mistrz Gry musi więc wyraźnie dać znać Graczom, że jeżeli nie rozwiążą oni tej sprawy szybko, nie znajdą sojuszników lub nie uspokoją Baruthusa z Bukoli, muszą się liczyć z poważniejszym atakiem niż ten, którego byli świadkiem na samym początku. BG muszą tu być proaktywni. Inaczej wszystko zakończy się brutalnym starciem, w którym nawet sprawna drużyna nie będzie miała wielkich szans.

Każdy z BN-ów ma tutaj swoje cele i ambicje. Istnieją lepsze i gorsze sposoby na ich pogodzenie. Bohaterowie mogą to rozpracować rozmawiając z tymi postaciami i szukając kompromisu. Innego sposobu nie ma.

W opisach znajdzie się krótka ocena poszczególnych postaci ze strony relacjonującego sytuację krasnoluda Tibora Bartka oraz lady Sibilii.

Sibilia z Ashbergu
Opinia Tibora: *złego słowa o pani z Ashbergu nie powiem. Nie godzi się obrażać gospodyni, a ja mam o niej jak najlepsze zdanie. Lady Sibilia musi jednak zdać sobie sprawę, że trzeba raz a dobrze zająć się zobowiązaniami i rozliczeniami jej świętej pamięci męża. Zwlekać już z tym żadną mocą nie można.*

Lady Sibilia jest już znana drużynie z przygody ***Dzieci popiołów***. To licząca niespełna trzydzieści lat urodziwa niewysoka blondynka o władczej postawie i wielkiej elegancji. Zwykle dobiera słowa starannie, ale potrafi też wygłaszać porywające mowy. Nosi ciągle żałobę, a jej garderoba składa się z czarnych i grafitowych sukien obszytych srebrną nicią. Herbem rodziny jej męża jest srebrny kwiat.

Sibilla chce zachować tę posiadłość dla swojego syna Zyndrama (o ile ten żyje), a na pewno nie zamierza oddać bez walki tego, co odziedziczyła po mężu. Nie przyjmie kapitulacji, ale jest otwarta na negocjacje – nawet jeśli nie daje z początku tego po sobie poznać. Za pomoc oferuje drużynie swoją protekcję, wsparcie dla Towarzystwa Czarodziejskiego Wysokiej Góry oraz zamówienie dla nich drogiego ekwipunku w Mahakamie (do średnio 1000 koron od BG – sprzęt będzie gotowy do odebrania pod koniec przygody ***Kamień kłamie***). W każdym razie poprosi ona drużynę o próbę wybadania zamiarów krasnoludów oraz innych możnych i sprawdzenia, w zamian za co mogą oni zrezygnować ze swoich roszczeń.

To, czy w przygodzie będą brali udział młody Zyndram, czy nawet lord Neut, zależy od wydarzeń z ***Dzieci popiołów***. Nilfgaardczyk pojawi się, jeżeli został mężem lady Sibilii. Jego bezwzględność może znacząco utrudnić pracę BG.

Palmerin de Launfal
Opinia Tibora: *niewiele wiem o tym szlachetnym panie – tyle tylko, że stanął w naszej obronie nie żądając zapłaty. Mój asystent mówi, że poznał jego herb i że to bogata rodzina z Touissant. Niestety, interesy robi z bankiem Cianfanellich, więc niewiele więcej mi o nim wiadomo.*

Opinia Sibilii: *a tak, pan baron de Launfal cieszy się opinią cnotliwego i honorowego rycerza, zwycięzcy wielu turniejów. Jest na służbie księżnej Anny Henrietty z Touissant. Jej księstwo jest częścią Nilfgaardu, więc choć nie spodziewałam się go tutaj, nie dziwię się, że wiatry zawiały go tak daleko na północ od jego ojczyzny.*

Ten rycerz jest szczupły i wysoki. Włosy ma szpakowate, a fizjonomię szlachetnie kanciastą. Wygląda, jakby został wyłupany z granitu. Jego zbroję okrywa błękitny tabard z wyszytą błyszczącą nicią półtrzecią złotego liliowanego krzyża. Jego mowa jest nieco archaiczna, pełna staroświeckich zwrotów, jak „zaprawdę tak być musi", „rzecz to oczywista" czy „poniechajcie, mistrzu wiedźminie". Towarzyszy mu giermek, młody blondyn Cosimo, który najpewniej zostanie raniony w nogę w trakcie starcia z początku przygody. Jeżeli tak się stanie, chłopak pozostanie w wieży, póki nie wyzdrowieje.

Palmerin nie przyzna się do tego, ale księżna Anna Henrietta wysłała go na północ, by zebrał dla niej jak najwięcej plotek, pogłosek i historii tyczących się szlachty podbijanych przez Nilfgaard krain oraz wiedźminów. Mówiąc krótko: trafił tu na przeszpiegi. Woli jednak myśleć, że wysłano go, by okazał cnoty błędnego rycerza ludziom tracącym wiarę w prawdziwą rycerskość.

Posiadłość Sibilii nie interesuje go ani trochę. Powie za to z pewnością, że jego dobry znajomy, Jean Lucas de Beaumanoir, ma podobny dom nad jeziorem w południowym Touissant.

Tibor Bartek
Opinia Sibilii: *oczywiście ugościmy tego krasnoluda, jest w końcu przedstawicielem banku Vivaldich. W konfidencji powiem Wam jednak, że coś źle mu z oczu patrzy. Nie ufam mu. Mam nadzieję, że w jego dokumentację wdał się jakiś błąd i da się rozliczyć z nim niskim kosztem.*

Ten siwiejący krasnolud nosi silne rodzinne podobieństwo z przedstawicielami rodu Bartków poznanymi przez drużynę ***W lesie Alder***. Jeśli BG przyznają się do takich znajomości, stanie się wobec nich bardziej otwarty i serdeczny. Ma pociągłą twarz, duży spiczasty nos i brodę, która układa się w dwa szpice na piersi. W jego oczach widać przebiegłość zawodowego liczykrupy. Uśmiecha się jednak do wszystkich, którzy bezpośrednio mu nie grożą. Gdy mówi, zdarza mu się bezwiednie mlaskać, zwłaszcza gdy liczy w pamięci.

Tibor ruszył tu myśląc, że napotka Roberta z Ashbergu. Dopiero po drodze dowiedział się o jego śmierci. Robili razem interesy i to poprzez niego mąż Sibilii wziął pożyczkę pod zastaw nieruchomości, by dokonać dość niepewnej inwestycji. Ta jednak zakończyła się spektakularnym sukcesem i krasnolud, po odliczeniu wszelkich kosztów i prowizji, powinien wypłacić rodzinie Roberta 23 753 korony czystego zysku. Wie jednak, że wdowa po jego znajomym nie zna się na rachunkowości. Umyślił więc sobie, że ukryje to przed Sibilią i spróbuje jej wmówić, ze cały interes zakończył się fiaskiem. Ciągle ma dokument zastawu posiadłości i chciał nim straszyć szlachciankę – może wymusić nawet na niej więcej pieniędzy. Od kiedy pojawiło się jednak zagrożenie zajazdem ze strony sąsiada, Tibor dokonał nowej kalkulacji. Chce zaproponować Sibilii układ, wedle którego on zapomni o „drobnym długu jej męża" i „wielkodusznie usunie hipotekę", jeśli tylko ona podpisze dokument, w którym „dokona cesji wszystkich cywilnoprawnych skutków inwestycji Roberta z Ashbergu na Tibora Bartka". Sibilię dręczy jednak jakiś niepokój i zwyczajnie nie ufa bankierowi. Niczego nie podpisze, póki BG nie sprawdzą tych roszczeń.

Rozpracowanie złożonych zapisów w dokumentach krasnoluda wymaga zdania testu Interesów na PT 20. Są jednak inne sposoby, by dowiedzieć się o jego machlojkach.

Jeżeli BG odkryją, że to Tibor jest winny pieniądze Sibilii, krasnolud spróbuje ich przekupić. Chciwość nie pozwoli mu jednak zaoferować im więcej, niż 5 000 koron.

Artemon Vivaldi
Opinia Tibora: *Artemon to dobry chłopak. Ma głowę do liczb, symboli i twarzy. Wróżę mu wielką przyszłość w bankowości, jeśli nauczy się wreszcie trochę zdrowej chciwości.*

Opinia Sibilii: *ten młody krasnolud wydaje się być czymś zaniepokojony. Biorąc pod uwagę jego nazwisko, zależy mu z pewnością na opinii rodzinnego banku bardziej, niż jego pryncypałowi. Przyjrzyjcie się chłopakowi. Może zdradzi coś, co pomoże nam w negocjacjach z Tiborem.*

Artemon Vivaldi to czarnowłosy krasnolud o krótkiej ciemnej brodzie i niebieskich oczach. Dla innych przedstawicieli swojej rasy jest ledwie dzieciakiem i to dla niego zaszczyt, że już w tym wieku jest pomocnikiem pełnomocnika banku Vivaldich. Często zamyślony. Artemon żyje w świecie liczb, rozliczeń i prawnych oraz finansowych relacji. Mówi nieśpiesznie i brak mu pewności siebie.

Młody krasnolud jest zszokowany zachowaniem swojego przełożonego. Zna dobrze, w zasadzie na pamięć, rozliczenia między Tiborem a Robertem. Wie, że przybyli tu z wekslami, którymi mają spłacić należność względem Sibilii. Tymczasem jego pryncypał próbuje wmówić szlachciance, że to ona jest im winna pieniądze. Bartek opowiada Artemonowi, że bank na tym zarobi, ale młody Vivaldi martwi się, że to może zniszczyć reputację jego rodziny. Widać więc po nim, że bije się z myślami. Jeżeli wziąć go na piwo „Pod koziołka", wypaple co nieco – a jeśli pije z krasnoludem, język zupełnie mu się rozwiąże.

Ochroniarz Arkam

Opinia Tibora: *Arkam to dzielny krasnolud, wykuty z najmocniejszego granitu. Wyliże się i z tej rany. Znamy się od dawna i wielce szanujemy. Że został ranny w naszej obronie, to nic dziwnego – nie pierwszy to raz. No cóż, każdy z nas robi to, za co mu płacą.*

Opinia Sibilii: *krasnoludzki ochroniarz? Faktycznie, leży chyba wśród rannych. Słusznie prawicie, że można by zwrócić na niego uwagę. Póki jednak nie wydobrzeje, raczej niewiele się od niego dowiecie. Cyrulik mówi, że nie uratuje niestety jego oka.*

Ten rudobrody muskularny krasnolud głowę strzyże na łyso. Ubrany jest w strój typowy dla jego profesji – brygantynę, koszulkę kolczą, grube rękawice i skórzane buciory. Na początku przygody został ciężko raniony. Połowa jego twarzy okryta jest więc opatrunkiem. Kiedy nie śpi, łypie on na BG jednym brązowym okiem. Gdy bandaże zostaną zdjęte, odsłonią paskudną bliznę biegnącą przez twarz i bielmo, którego dorobił się właśnie na prawym oku. Drużyna napotka go znowu w przygodzie ***Do boju, moi gladiatorzy!***

Arkam nie wie nic o rozliczeniach między bankiem a szlachtą. Został wynajęty do ochrony i to zamierza robić. Jeżeli zostanie postawiony na nogi przez BG, będzie jednak czuł do nich wdzięczność. Może wtedy pomóc im zbrojnie, a nawet podpowiedzieć, by wzięli młodego Artemona na piwo, bo widocznie coś go dręczy.

Baruthus z Bukoli

Opinia Tibora: *to jakiś furiat, mówię Wam! Raz go tylko spotkałem, ale słyszałem dość. Pieniacz straszny i gwałtownik, gotów z królem samym się wykłócać. Robi interesy z wiedźmą z Visenthalu, tak przynajmniej słyszałem. Ja nie chcę mieć z nim nic wspólnego. Dlatego powiedzcie Waszej pani, by podpisała te dokumenty. Będę mógł się wtedy stąd zbierać.*

Opinia Sibilii: *ech, kiedyś to był dzielny rycerz na służbie króla Demawenda. Kiedy byłam małą dziewczynką wydawał mi się taki przystojny i dworny. Ale wojna zmienia ludzi. Mówią, że zdziczał i znarowił po tym, jak stracił żonę. Pijany obraził nawet samego króla, a ten odebrał mu za to część ziem. Mój świętej pamięci mąż uzyskał nadanie ich i od dekady ten majątek należy do naszej rodziny. Nie wiem, co teraz wstąpiło w Baruthusa, że chce go mi odebrać. To smutna historia, a może się źle skończyć.*

Baruthus z Bukoli jest dobiegającym czterdziestki olbrzymim mężczyzną. Ma długie czarne zmierzwione włosy i niezadbaną brodę. Chętnie odsłania też owłosioną pierś. Chociaż zachowuje zwykle pozory kultury, cały czas kipi w nim gniew. To człowiek, który stracił zbyt wielu bliskich i znajomych z powodu wojny i czuje się pokrzywdzony przez los. Nie jest też biegły w dworskich rozgrywkach, więc przez większość życia był wykorzystywany przez sprytnych dworaków i przebiegłe dwórki. Teraz jest nie inaczej.

Baruthus chce sprawiedliwości. Majątek nad Vengo otrzymał jako posag jego zmarłej przed piętnastu laty żony, ale utracił go podczas procesu, w którym Robert z Ashbergu oskarżył go o lżenie królowi Demawendowi. Teraz stary monarcha jest trupem, królewicz Stannis przegrywa wojnę o Aedirn, a na ogólnym chaosie korzystają silni. Baruthus planuje więc odebrać to, co w jego mniemaniu mu się słusznie należy. Zawarł w tym celu sojusz z czarodziejką Teklą z Visenthalu. Ta wykorzystuje szlachcica, by storpedować rozwój Towarzystwa Czarodziejskiego Wysokiej Góry, którego patronką jest Sibilia. Magiczka robi to z czystej złośliwości, bo ma zadawnione zatargi z założycielkami organizacji. Obdarzyła więc Baruthusa i jego ludzi magicznymi amuletami.

Obiecała też pomóc w ataku na posiadłość, ale tego nie zrobi, bo tymczasem trafiła na coś, co bardziej ją zaciekawiło. Odkryła źródło potężnej mocy w pobliżu wioski Bukola i pojechała tam, całkowicie ignorując wezwania słane przez Baruthusa. Jej losy możecie poznać w przygodzie ***Nic we wiosce się nie dzieje***, którą możecie rozegrać jako dodatkowy punkt tej kampanii, jeżeli BG dogadają się ze szlachcicem. Poprosi on ich o odnalezienie czarodziejki.

Baruthus zamierza przejąć majątek siłą, a jeśli tej mu nie starczy, skorzystać z magii, którą otrzymał od Tekli. Nie wie, że przemieni go ona w potwora (jeżeli zbadać amulet, można się tego dowiedzieć testem Wykształcenia magicznego na PT 20 albo Wykształcenia na PT 25). Tak naprawdę nie zależy mu jednak na przelewie krwi, a na posiadłości, która kojarzy mu się z najlepszymi latami jego życia. Każde rozwiązanie, które odda mu te ziemie, nawet jeśli w perspektywie kilku najbliższych lat, jest dla niego akceptowalne. Nie planuje ich odkupywać, ale jeśli zaproponować mu na przykład ślub z Sibilią albo Penelopą, jest gotów na to przystać i zaniechać najazdu. Potem jednak BG muszą przekonać do tego pomysłu szlachcianki (Sibilia nie byłaby mu przeciwna, ale Penelopa raczej się nie zgodzi). Kto wie, może nawet trzeba będzie usunąć lorda Neuta, żeby do tego doprowadzić…

Penelopa de la Snuz

Opinia Tibora: *a tak, pani de la Snuz ma konto w oddziale hengforskim naszego banku. Odziedziczyła ostatnio pokaźną sumkę, ale tak między nami, musiała się mocno procesować o spadek. Osobiście jej nie znam, ale trzeba niemałej siły charakteru, żeby tak poradzić sobie z krewniakami. Słyszałem, że i tutaj przybyła w podobnym celu i ostrzy sobie zęby na tę posiadłość. Gdybyśmy więc mogli załatwić formalności, nim będzie trzeba jeszcze z nią wyjaśniać sprawy. Naprawdę by mi to pomogło.*

Opinia Sibilii: *Penelopa? Co ona tu robi… To siostrzenica mojego świętej pamięci męża. Kiedy była młodsza często nas tutaj odwiedzała, ale nie widziałam jej… niech policzę… od pięciu lat. Tak, to było na jej ślubie. Była wtedy taką śliczną szesnastolatką. Trudno mi uwierzyć, że krasnolud ma rację i ona też chce odebrać mi tę posiadłość.*

Penelopa de la Snuz jest niewysoką nieco krępą brunetką. Ma długie kręcone brązowe włosy i twarz urodziwą, choć może nazbyt krągłą. W jej stalowo-zielonych oczach często goszczą groźne i władcze błyski. Nosi bogate suknie w kolorze czerwonym. Jest przyzwyczajona do tego, że dostaje to, czego chce. Jeżeli ktoś stawia jej opór, jest gotowa wymuszać, straszyć i ogólnie robić straszną awanturę. Kiedy jednak sprawy idą po jej myśli, jest słodką i sympatyczną dziewczyną. Ma dopiero dwadzieścia dwa lata i jej ognisty charakter może z czasem zostać utemperowany. Możliwe też, że po prostu ciężko zniosła to, że wydano ją za starszego o przeszło trzydzieści lat mężczyznę. Od kilku miesięcy jest wdową – kiedy drużyna napotkała ją w Wysokiej Strażnicy podczas ***Krwawych Tanów*** była jeszcze mężatką, ale jej bliska relacja z czarodziejem-rezydentem z Hengfors doprowadziła do serii kłótni, które zakończył dopiero zawał małżonka.

Penelopa chce posiadłości nad jeziorem Vengo, Podoba jej się tutaj. Ma wiele dobrych wspomnień z tej okolicy. Jej wuj, Robert z Ashbergu, powiedział kiedyś, że zapisze jej ten majątek. Nie zapisał? Cóż, to już nie jej problem. Umowa ustna też obowiązuje.

Tę młodą szlachciankę trudno udobruchać, ale w sumie nie zależy jej aż tak na posiadaniu tych ziem, a dużo bardziej na możliwości odwiedzania ich tak często, jak tylko będzie chciała. Nie zaufa jednak takim zapewnieniom – trzeba ją uspokoić prezentami, a może nawet jakąś łapówką. W ostateczności jest gotowa też na zawarcie małżeństwa, które zapewni jej prawa do tych ziem – na przykład zaręczenie jej z Zyndramem. Baruthusowi nie będzie chętna, bo to dla niej kolejny stary dziad, z którym próbują ją wyswatać. Tak czy inaczej, z kim by nie wylądowała, będzie musiał liczyć się z jej temperamentem.

Ruprecht z Babenburga znudził się Ampilli z Creyden, która odprawiła go bez większej deliberacji. Udało mu się przyłączyć do świty Penelopy i ma nadzieję, że kiedy ona przejmie tę posiadłość, on będzie mógł zostać jej zarządcą. Jeżeli rozpozna drużynę, będzie robił co w jego mocy, żeby nastawić panią de la Snuz przeciwko nim. Jeżeli trzeba, będzie walczył u ich boku przeciw Baruthusowi. Zrobi to jednak niechętnie. Dobrze, żeby Ruprecht przeżył tę przygodę, przyda się bowiem w dalszej części kampanii. Ta historia ma pomóc budować wzajemną niechęć między nim a drużyną. Owoce tego napięcia będziemy zbierać później.

Hurzivelt Dran Pozan

Opinia Tibora: *powiem szczerze: mam mieszane uczucia, co do tego jegomościa. To prawda, jest zamożny i dobrze się z nim robi interesy, ale jego zamiłowanie do hazardu go zgubi, wierzcie mi! Siedzi on w oberży po drugiej stronie jeziora i rozpowiada, że niby wygrał ten majątek w karty. Wierutna to bzdura, majątek był zastawiony, nie można nim było tak rozporządzać. Jeżeli tylko pani Sibilia zechciałaby tu podpisać, zaraz oddaję dokument zastawu, który będziecie mogli temu półelfowi przedstawić.*

Opinia Sibilii: *Nie znam tego człowieka i nic mi nie wiadomo o żadnych układach między nim i moim mężem. Obiło mi się o uszy, że ta rodzina miała kiedyś browar w Rivii, ale chyba utracili go po tym niesławnym pogromie. Nie jestem pewna. Nie wiem, kto to i nie wierzę, by mój mąż nieboszczyk przegrał do niego tę posiadłość w karty!*

Ten czarnowłosy półelf o bursztynowych oczach opisany jest szczegółowo w przygodzie ***Do boju, moi gladiatorzy!*** na stronie 131 **Księgi Opowieści**. Występuje tam pod aliasem *Czarne Serce*. Polecamy zapoznanie się z jego charakterystyką podaną w tym dodatku. BG mogli też napotkać go w trakcie przygody ***Drugie dno*** podczas swoich poszukiwań w Novigradzie, jeśli wprowadzony został ten wątek opcjonalny.

Hurzivelt jest najlepiej poinformowaną osobą w całej tej przygodzie. Znał się bowiem z Robertem z Ashbergu i to właśnie z nim zmarły rycerz robił interesy za pośrednictwem Tibora Bartka. Obydwaj panowie grywali też namiętnie w gwinta. Robert przegrał do Hurzivelta 5 000 koron i obiecał, że jeżeli ich nie spłaci, Dran Pozan będzie mógł przejąć jego majątek nad Vengo. Przebywając w okolicy półelf postanowił zobaczyć, jak wygląda ta posiadłość. Tu dowiedział się o roszczeniach pozostałych stron i ostrożnie, poprzez grę w karty i przekupstwo, zebrał dość jasny obraz sytuacji.

Półelf otwarcie mówi, że ma prawo do posiadłości nad Vengo (i owszem, ma nawet na dowód tego pisemne oświadczenie Roberta), ale wcale nie zamierza jej zajmować. Wie, że jego znajomy zmarł i pozostawił on wdowę oraz syna-półsierotę. Hurzivelt nie lubi zaś, kiedy krzywda dzieje się sierotom. Podtrzymuje swoje roszczenia, bo w ten sposób może podważać żądania Penelopy i Baruthusa. Najbardziej jednak denerwuje go Tibor Bartek. Dran Pozan był bowiem partnerem w tej inwestycji, na którą pożyczkę wziął Robert z Ashbergu i wie, że przyniosła ona zyski. Za maską wyniosłości i obojętności Hurzivelt ukrywa to, że jest rozwścieczony na krasnoluda gotowego okradać wdowy i sieroty. Pomoże więc drużynie, o ile BG sprawią na nim wrażenie kompetentnych.

Hurzivelt zadowoli się spłatą swojej należności, kwoty 5 000 koron, które Sibilia może zdobyć w wekslach od Tibora. Gotów jest jednak zupełnie odpuścić tę kwotę, jeżeli otrzymałby w zamian dumę kolekcji Roberta, kartę do gwinta przedstawiającą Jana Natalisa. Sibilia wie, że znajduje się ona w tajnej skrytce w wieży nad Vengo, ale niechętnie się tym podzieli z BG. Ma jednak dość rozsądku, by dać się przekonać.

Finał: Bitwa nad Vengo

Rżenie koni i tupot dziesiątek buciorów może znaczyć tylko jedno: Baruthus z Bukoli przybył po to, co uważa za swoje. Jest już ciemno i zbiera się na burzę, więc trudno rozpoznać sylwetki wrogów, ale jest ich mrowie. Ćwierć setki, może więcej. Patrzycie po sobie i po twarzach Waszych nielicznych sojuszników. Czeka Was ciężka noc.

Nagle błyskawica przecina niebo. W jej świetle widzicie muskularnego brodacza, który zrywa z szyi jakiś medalion, krzyczy coś do swoich ludzi i rzuca wisior na ziemię. Zbrojni zaczynają natarcie z krzykiem na ustach. Nie widzą już tego, jak za ich plecami ciało Baruthusa zaczyna pęcznieć, rosnąć, pokrywać futrem i zmieniać się. Kolejna błyskawica ukazuje czarnego jak noc potwora przypominającego hybrydę drapieżnej bestii i człowieka. Stwór skoczył na dach stajni. Jest zbyt ciemno, by ustalić, co robi dalej. Wy zresztą macie już i tak dużo na głowie. Bitwę o Vengo czas zacząć.

Jeżeli nie uda się obłaskawić Baruthusa, uderzy on na koniec drugiego dnia od przybycia BG na wieżę nad Vengo. Zbierze wszystkich swoich ludzi i gdy tylko uzna za słuszne – może nawet jak wyżej, na początku bitwy – użyje amuletu, który przemieni go w dzikiego potwora.

Drużyna musi polegać na swoim sprycie, sile oraz tych sojusznikach, których udało im się pozyskać. Najpewniej walczą po ich stronie Palmerin de Launfal (zadbaj, by przeżył), jego giermek i służba Sibilii wraz z nią samą. Od tego, czy dołączą do BG krasnoludy (zadbaj, by Artemon przeżył), Penelopa, Ruprecht i ludzie Hurzivelta (on sam nie będzie brał udziału w walce) zależy, czy będzie to starcie wymagające, czy naprawdę bardzo trudne. Powodzenia!

Finał: Kompromisy i kompromisiki

Promienie zachodzącego słońca sprawiają, że Vengo wydaje się być szkarłatne, gdy Baruthus z Bukoli i Sibilia z Ashbergu podają sobie wreszcie dłonie. To dzięki Wam doszło do porozumienia między nimi. Macie z czego być dumni. Czy aby barwa wód jeziora nie jest złym znakiem? Musieliście zdecydować się na pewne kompromisy i wybrać mniejsze zło. Czas pokaże, czy dzisiejsze porozumienie było warte swojej ceny.

Jeżeli BG udało się ułagodzić Baruthusa, sprawy potoczą się ku dobremu – przynajmniej na razie. Wiele zależy od tego, jak zakończyła się przygoda ***Dzieci popiołów***. Jeżeli zginęli w niej ważni Nilfgaardczycy, wkrótce Sibilia i Baruthus będą musieli wspólnie walczyć przeciwko Czarnym. Krew zostanie przelana. Ktoś będzie kogoś opłakiwał. Zwycięstwo Cesarstwa jest nieuniknione, ale może uda się wygrać pokój z nim. To już zależy od tego, jak stabilne sojusze i silne więzi BG wypracowali w ramach tej przygody.

Zakończenie

Przyznaj za tę przygodę Wprawę na zasadach ogólnych. Jeżeli BG zdołali zapobiec rozlewowi krwi, dodaj 1 jej punkt ekstra.

Nagrody pieniężne lub w sprzęcie zależą od tego, z kim drużyna się sprzymierzyła w tej przygodzie.

Gdy wszystko się skończy lepiej lub gorzej, do drużyny podejdzie Artemon Vivaldi. Musi od wrócić z raportem do Mahakamu, a Arkam jest ranny. Zaoferuje więc BG po 300 koron na głowę za to, że odeskortują go na miejsce. Opłaci im też wikt i opierunek: czeka ich kilkumiesięczna zimowa podróż przez całe Aedirn i Masyw Mahakamu. Powie przy tym, że dodatkową nagrodą będzie dotarcie na miejsce wtedy, gdy w Górze Carbon odbywać się ma Święto Piwa, rzadki festiwal i marzenie każdego piwosza.

Następną przygodą w kampanii jest ***Kamień kłamie***.